PLAY & SHARE

REVISTA DE INFORMATICA

AÑO II - Nº 18

Precio de este ejemplar $ 2.-

MAPAS PARA EL MONKEY 1 - LIVING COLOUR
SHAREWARE - VIDEO - NOTICIAS - CONSOLAS

TODAVIA HAY ALGUNOS QUE SE SORPRENDEN POR LA CANTIDAD DE JUEGOS QUE ENCUENTRAN EN

REAL TIME
Software

PC - AMIGA - ZX
COMMODORE
FAMILY - SEGA

NOVEDADES TODAS LAS SEMANAS

AV.SANTA FE 2450 L.82/86/93/99 BUENOS AIRES
TEL. 821-9438 / 826-6257 FAX 83-1391
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA
TEL. 245-6549

18 PLAY & SHARE 18

REVISTA DE INFORMATICA

INFORMATICA - VIDEO - MUSICA - NOTICIAS DEL MUNDO - JUEGOS

DIRECTOR

Agustín Louro Paz

EDITOR RESPONSABLE

Jorge L. Contreras

COLABORADORES

Tatu
Matías Medina
Sergio Castro
Hernán Katchadourian
Ariel Presa
Alejandro Graziano
Horacio

CORRECCION

José Benayón

DIAGRAMACION Y DISEÑO

Jorge L. Contreras

IMPRESION

Artes Gráficas Rioplatenses
Juncal 1048 - Lanús

PROMOCION PUBLICITARIA

Tel. 821-9438
Fax (54-1) 93-1391

PLAY & SHARE es una publicación mensual editada por Play y Share. Registro de la propiedad intelectual Nº 233.730. Av.Pueyrredón 1357 Of.108 (1412) Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal: SIN FIN Saavedra 710 Capital Federal. Distribuidora JAQUELINE Salta 781 Capital Federal. Impreso en Argentina - Printed in Argentina.

Se prohibe la reproducción total o parcial del contenido de esta publicación, sin autorización expresa del editor.

¡Hola mis queridísimos lectores!. Recibimos muchos pedidos de desesperadas almas clamando piedad por no poder terminar esas joyas de Lucas (¡Felicitaciones por el premio de la Academia!) conocidas como "The Secret of Monkey Island 1 y 2". Dedicarle de lleno al tema nos llevaría varios números cosa que vemos imposible de concretar pero como ayuda les entregamos los mapas para orientarse en la primera versión y una solución para la parte fácil de Le Chuck's Revenge realizada por uno de nuestros lectores (¡Grande Horacio!). En próximos números prometemos la solución para la parte larga del Monkey 2 y más ayudas para el Monkey 1.
"Robocop 3", juego que proximamente se presentará en PC y cuya película aún no asoma la cabeza, aparece como una guía en este número para aquellos poseedores de una Amiga que se han agarrado más de un dolor de cabeza.
Como toque de distinción, observarán que abrimos dos secciones nuevas (y que no serán las últimas): Music Review y Video. La primera tratará de informarles vida y obra de músicos de actualidad (Nacionales y extranjeros) y la segunda, obviamente, comentará novedades o argumentos de películas que esten a la altura de la edad promedio de nuestros lectores (quedense tranquilos, nada de Allen, Almodovar o Cine Checoeslovaco). Buenos, basta de cháchara y a disfrutar este número que se viene con todo. ¡Arrivederci!

CONTENIDO

PAG. 3 EDITORIAL
PAG. 4 EL ARCON
PAG. 5 CONSOLANDONOS
PAG. 7 RANKING
PAG. 8 VIDEO
PAG. 10 ROBOCOP 3
PAG. 13 MONKEY 2
PAG. 15 MONKEY 1
PAG. 17 SHAREWARE
PAG. 23 RECOMENDADOS
PAG. 28 MUSIC REVIEW
PAG. 30 PLAY THE WORLD

EL ARCON

TIPS HINTS TRUCOS POKES CLAVES

NO LLORES. NO PODEMOS HACERTE INMORTAL, PERO SI PODEMOS EVITAR QUE TE SUICIDES.

SI TENES ALGUN TRUCO, ENVIALO A REVISTA PLAY C.C. 99 SUC 12 B (1412) BUENOS AIRES ★

THE ROCKETEER
(Nintendo/Family Game)

Aquí están los passwords para este juego que se divide en seis partes

CAPITULO 2: 490-629-312
CAPITULO 3: 435-765-818
CAPITULO 4: 775-454-215
CAPITULO 5: 318-469-417
CAPITULO 6: 040-473-312

FRANKESTEIN
(Nintendo/Family Game)

ETAPA 2: XCCJFCWJLDTJ

G.I.JOE
(Nintendo/Family Game)

Son tres busquedas con seis misiones cada una.

MISION 2: BRJJOVD8H
MISION 3: 3ZDX9N5X5
MISION 4: ORBJHVD83
MISION 5: NZD39G5X5
MISION 6: 5ZD3NN5X5

DAWN RAIDER
(PC Compatible)

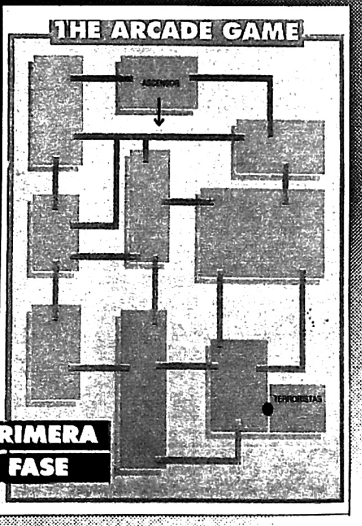
Cargar el juego con DD #, donde # es el número de nivel anterior al que se quiere empezar.

FREDDY HARDEST
(PC Compatible)

La clave para pasar al segundo nivel de este clásico juego de Dinamic es 63762. De nada.

ROBOCOP 3
(Amiga)

En la página 8 esta la guía para este juego. Aquí te damos el mapa de la primera fase.



CONSOLANDONOS

LO MEJOR EN CARTUCHOS PARA TU CONSOLA

DOUBLE DRIBLING

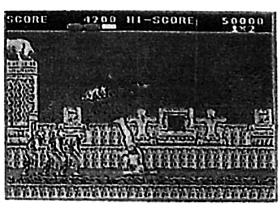
Lo primero que debemos advertirte es que si ya conocés algun otro título tipo "ONE ON ONE" O "TWO ON TWO" olvidáte por completo de ellos ya que ahora vas a encontrar dos equipos al completo enfrentándose entre sí. Si no tienes a nadie cerca puedes medir tus fuerzas contra tu propia computadora pero si encuentras a alguien que te quiere desafiar podrás seleccionar el juego simultáneo para dos participantes. Es un muy buen juego ya que te amplia la pantalla cuando encestás una buena pelota.

SUPER MARIO II:

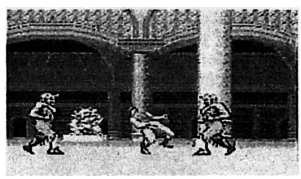
Es un juego especial para niños ya que no tiene violencia , es decir que a los enemigos no los matará, los hará desaparecer usando vegetales o incluso arrojándolos unos contra otros. Contiene gran cantidad de niveles de juegos y los gráficos son excelentes.

ALTERED BEAST

Las tierras maléficas volverán a ser protagonistas de una historia sepulcral en la que una bestia, mitad-hombre mitad-cosa, se paseaba en



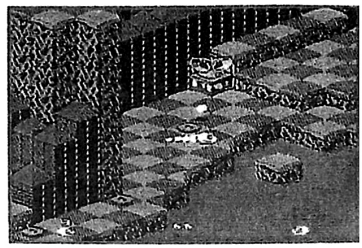
busca de la heredera de la divinidad mundial. Y en ese recorrido de orografías absurdas y zombies posesos las maldiciones y males de ojo estaban a la orden del día... Asi se nos presenta esta tierna historia con princesa angelical de regalo que, en forma de cartucho, tenemos la oportunidad de revisar bajo la simple apariencia del arcade mata-ratas y cuatro fases de barroquismo exacervado. Pero lo anterior no quita lo valiente y nuestro héroe, para no ser menos que otros, tiene la posibilidad de hacerse más duro, o mutarse en bestia, si recoge las bolas espirituales que llevan en su interior los lobos de dos cabezas. Estas bolas permiten la transmutación a Lobo, normal o de oro, Dragón o Tigre, dependiendo de la fase en la que nos encontremos. Cada uno de ellos posee una



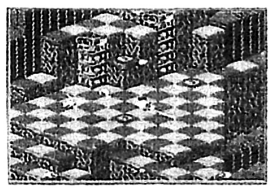
característica especial pero lo que está claro es que el salvajismo es parejo en todos. Igual que en la máquinas de la calle, "Altered Beast" tiene esa cuota de magnetismo que tienen los buenos arcades tanto en Sega como en Family. Imperdible.

SNAKE RATTLE & ROLL

Esta es la historia de dos pícaras y comilonas serpientes que viven en un mundo simétrico y tridimensional. Estos dos seres reptantes son miembros del Convenio de Serpientes Devoradoras y están dispuestas a comerse todos los Nibbleys Pibbleys que encuentren sobre la fax del planeta Eater. Por si alguno no lo sabe, los Nibbleys son unas partículas alimenticias de gran poder nutritivo y que presentan un aspecto realmente apetitoso y tentador, o por lo menos eso es lo que dicen nuestras dos "arrastradas" amigas. El planeta Eater, que recorrerás enterito ayudando a



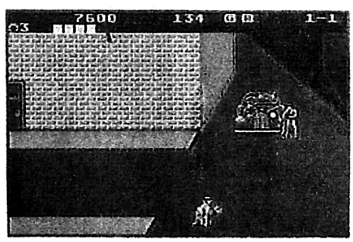
engordar a esta simpáticas serpientes, está formado por once enormes mundos plagados de voraces enemigos y peligros naturales de todo tipo: lagos, abismos o cascadas, que se completan con un sin fin de divertidas sorpresas que nos callamos para que puedas



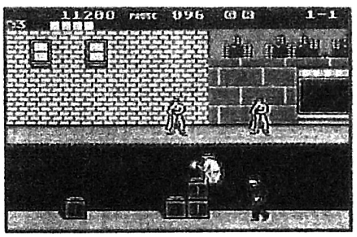
descubrirlas vos mismo. Si por casualidad este cartucho cae en tus manos, lo tienes claro, porque no va a haber quien te separe de tu consola en meses. Quedás avisado.

DICK TRACY

Dick Tracy es otro de los insignes personajes que merecen ser citados cuando se habla de buenos policías. Aunque muchos de ustedes piensen



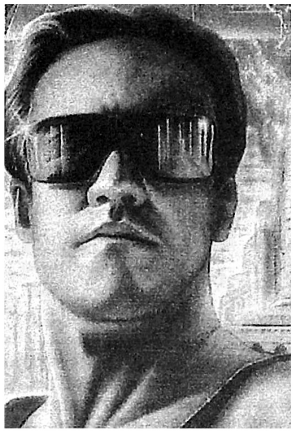
que sus únicos méritos se basan en elegir un original atuendo, lo cierto es que un tipo como éste es la cura contra esa enfermedad llamada crimen (@!##??). Es alto, fuerte y elegante y además no tiene ningún escrúpulo. Hubiera sido sin duda el quinto intocable. Aquí nuestro "engabardinado" amigo deja a un lado su parte astuta e irónica y, para luchar contra el crimen, se limita a hacer uso de los convincentes argumentos que le proporcionan sus puños, su pistola y



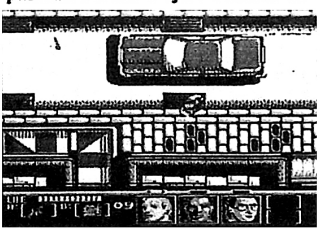
su ametralladora. Esta contundente estrategia, es decir, disparar, agacharse, saltar y golpear, deberá ser puesta en práctica a lo largo de varios alucinantes escenarios que nos introducirán de lleno en un ambiente de acción contínua en el que nos invitará a no soltar por un sólo instante el botón de disparo. Lástima que no aparezca Madonna.

POWER BLADE

Este es un programa de policías y agentes secretos cuyo desarrollo nos invita a convertirnos en Nova, espectacular policía en el más puro estilo Schwarzenegger, cuyo objetivo consiste en penetrar en seis bases diferentes y hacerse con unas, al parecer, valiosísimas cintas de computadora. Para conseguir finalizar la misión con



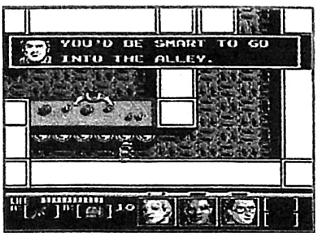
éxito, nuestro héroe deberá encontrar, a ciertos espías que le entregarán unas tarjetas con las que podrá introducirse en las zonas de seguridad. Estos contactos no se encuentran excesivamente ocultos, a no desesperarse. Para finalizar un consejo: aprovechen bien los iconos que dejan caer los enemigos, porque, a fuerza de adquirir poderes, no sólo llegarán más lejos en la misión sino que, además la pasarán mucho mejor. Palabra de



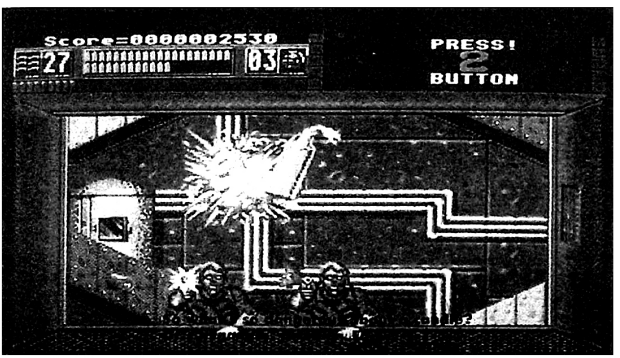
jugador.

MISSION: IMPOSSIBLE

Una de las series de espías más populares entre las gentes maduritas, fue reconvertida a cartucho para deleite de los padres con hijo propietario de consola. Y la misión, -imposible, claro-, que nos ocupa, empieza con un secuestro: el Doctor O, experto conocedor de las defensas estratégicas americanas, ha desaparecido. A partir de este



momento nuestro Family Game nos brinda la oportunidad de viajar a un sin fin de espectaculares lugares, empezando en las concurridas calles de Moscú y terminando en la Costa de Chipre, y haciendo altos en los Alpes Suizos, los canales de Venecia o los templos sirios del ya inexistente Berlín Este. El desarrollo del juego consiste en encontrar ciertos objetos que han sido previamente escondidos y para ello tendremos inevitablemente que, además de hacer uso en todo momento de nuestra astucia, eliminar alguno que otro enemigo que se interponga en nuestro camino. Pero cuidado, éste no es un juego para los amantes del gatillo fácil: una bala pérdida, un inocente muerto y la cárcel será toda nuestra.



RANKING

ESTE RANKING ESTA CONFECCIONADO EN BASE A LA OPINION REAL DE LOS LECTORES.

MEJOR JUEGO AMIGA

1. MONKEY ISLAND
2. S.Space Invaders
3. Beast Busters
4. Lemmings
5. Space Gun

MEJOR SONIDO PC

1. MEAN STREET
2. Ghostbusters 2
3. Crime Wave
4. Jet Fighter II
5. Links

MEJOR JUEGO PC

1. DR.BRAIN
2. Monkey 2
3. Space Ace 2
4. Blues Brothers
5. Prehistorik

MEJORES GRAFICOS AMIGA

1. KING QUEST V
2. Monkey Island
3. Final Fight
4. Terminator 2
5. W.of the Demon

MEJOR MOVIMIENTO PC

1. PRINCE OF PERSIA
2. Space Ace 2
3. Pro Tennis Tour 2
4. Wrath of the Demon
5. Terminator 2

MEJORES GRAFICOS PC

1. DR.BRAIN
2. Heart of China
3. Crime Wave
4. Monkey Island 2
5. Space Ace 2

MEJOR PRESENTACION AMIGA

1. W.OF THE DEMON
2. Killing Game Show
3. Beast II
4. S.Space Invaders
5. The SImpsons

MEJOR PRESENTACION PC

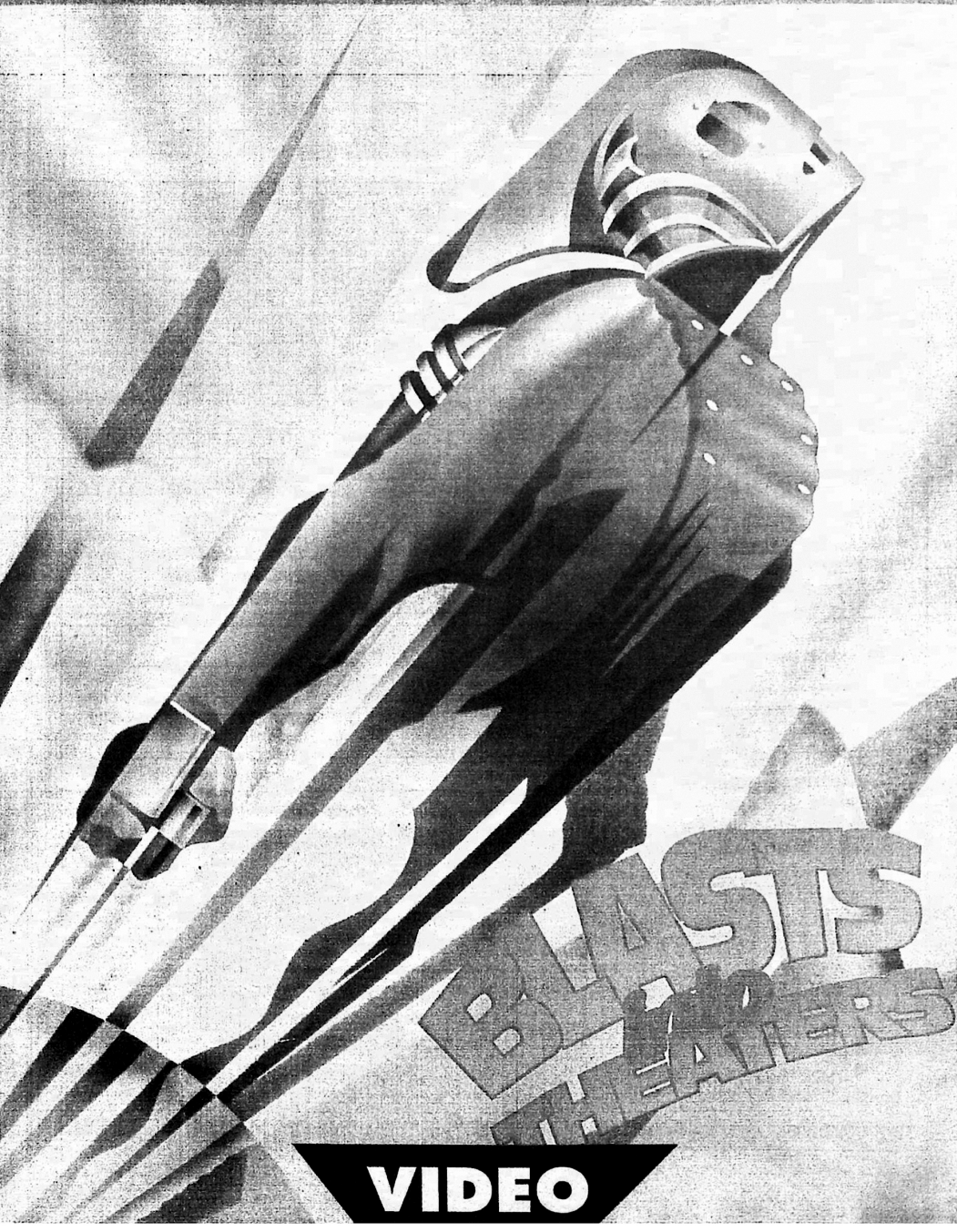
1. *WRATH OF THE DEMON*
2. *Simpsons 1*
3. *Tortugas 2*
4. *Terminator 2*
5. *Wing Commander*

MEJOR SONIDO AMIGA

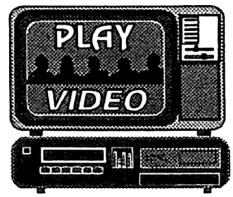
1. TIME WARP
2. Monkey Island
3. Beast II
4. Gods
5. Blood Money

MEJOR MOVIMIENTO AMIGA

1. PRINCE OF PERSIA
2. Monkey Island
3. Lotus JJ
4. Panza Kick Boxing
5. Elvira


BLASTS
THEATERS
VIDEO

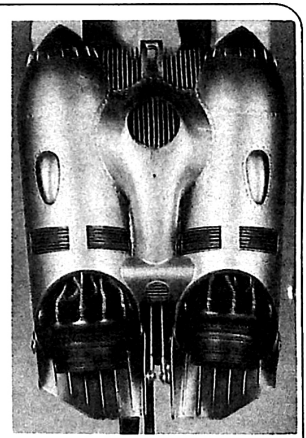
VIDEO



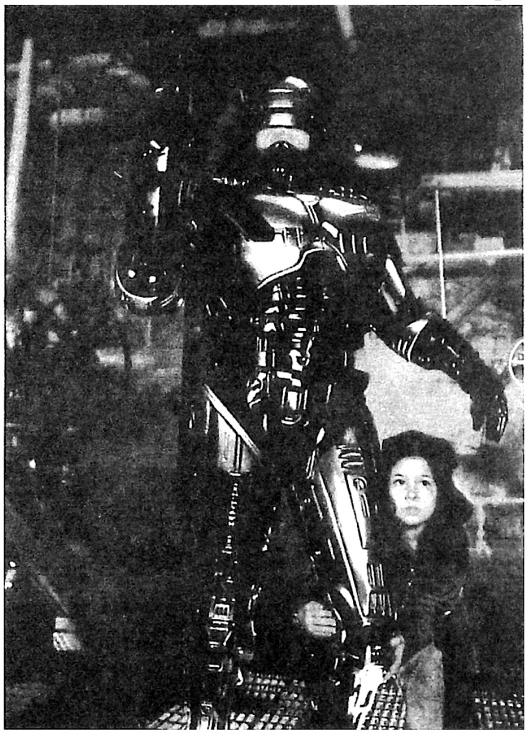
A partir de hoy todos los fanaticos de las buenas películas, encontraran aquí su sección especial. Como este es un número de altos vuelos empezamos con "The Rocketeer". Una verdadera joyita de Disney en la onda de las aventuras.

THE ROCKETEER
Walt Disney Production en asociación con Silver Screen II
Dirección:Joe Johnston
Reparto: Bill Campbell, Jennifer Conelly, Alan Arkin, Timothy Dalton.
Distribuye: GATTVIDEO

La pelicula de Joe Johnston se basa en la primera aventura de "The Rocketeer" creada por Dave Stevens. Como la historieta, el film comienza en el Los Angeles de la preguerra (1938), donde Cliff Secord es derribado en un vuelo de pruebas por unos gangsters que son perseguidos por los hombres de Hoover (FBI que le dicen). Cliff y su avión chocan contra un auto estacionado en la pista. Los federales se quedan con los malhechores y Cliff sin avión. Cuando este se dispone a preparar un segundo avión, descubre que en el mismo está. escondido un misterioso aparato: una mochila-cohete (rocket-pack). Secord practica y busca la forma de sacarle provecho a tan fabuloso dispositivo. A partir de aquí se desarrolla una emocionante aventura en la que hay persecuciones de aeroplanos, espionaje y batallas aéreas que combinan la accion en vivo con los efectos especiales de animación. Con exteriores filmados en Los Angeles y Santa Marja, la pelicula tiene como protagonistas a Bill Campbell(Dinastía e Historia del crimen) en una excelente caracterización de un muchacho de la época que se ve forzado a volar como el Rocketeer, Jennifer Connelly ("Laberinto") personifica a Jenny Blake, novia de Secord además de ser nexo entre él y Timothy Dalton (Licencia para matar, Su nombre es peligro), el cruel Neville Sinclair, actor famoso y espia nazi. Completan el reparto, entre otros, Alan Arkin (Peabody) y Paul Sorvino (Eddie Valiant).
El tema principal compuesto por James Horner es una deliciosa pieza musical al mejor estilo de las peliculas de aventuras. Los más viejos encontraran melodias del legendario Cole Porter en algunas secuencias del film.
Los efectos especiales fueron logrados en estudio y en computadora por (—Que raro!) la ILM (Industrial Light and Magic) propiedad de George Lucas.
90 minutos plagados de acción, emoción, fabulosos efectos visuales, son los elementos que hacen de "The Rocketeer" una infaltable cita en nuestros TV's



ROBOCOP



Dos son los aspectos fundamentales que hacen de este "Robocop 3" un juego único. La primera prueba, pro bablemente la más evidente, es que este nuevo programa ha sido diseñado utilizando gráficos sólidos en tres dimensiones en la línea del "Freescape". La segunda diferencia hace re ferencia a su desarrollo. Existen dos modalidades independientes de juego, si bien en ambas el lazo que une las diversas escenas es el estudio de un programa de TV.

La modalidad más sencilla es denominada en el programa "arcade game" y en ella existe un menú de cinco pruebas: tierra (pruebas 1 y 2), carretera (prueba 3), aire (prueba 4) y combate (prueba 5).

La otra modalidad es la denominada "movie adventure" y en ella la acción es continua y se desarrolla casi igual que en la película (¿Para cuando?).

ACLARACION: El juego se presenta recien en Amiga pero ya muy pronto estará disponible en PC. Vale la pena la espera.

FASES DE TIERRA

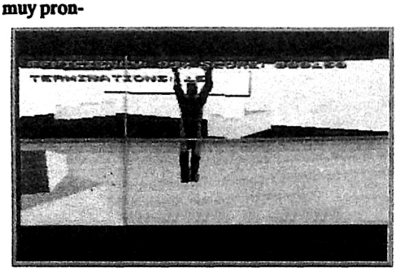
En este tipo de fases Robocop se limita a caminar, tanto por las ca lles de Detroit como por los pasillos de los edificios. El movimiento se realiza preferentemente con el mouse. Con él podemos girar sobre nuestra posición, avanzar en la dirección en la que estamos mirando y posicionar con precisión dos líneas cruzadas que definen un punto de mira al que se dirigirán nuestros disparos.

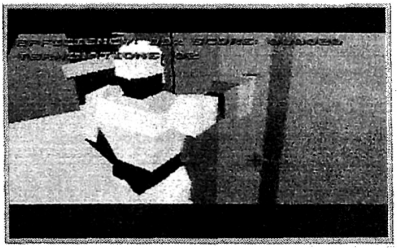
Robocop puede del mismo modo atravesar puertas y entrar en ascensores. Con sus disparos es capaz tanto de atacar a sus enemigos como de activar los pulsadores del ascensor.

Si el punto de mira se posiciona sobre un ser humano la programación interna de Robocop confirmará el objetivo ajustando momentáneamente sobre él una diana. No debemos disparar contra rehenes o personas i nocentes pues perderiamos muchos puntos y ni hablar si lo hacemos contra mujeres, heridos o ancianos pues el sistema de Robocop terminaría en un colapso.

La acción transcurre como en una cámara subjetiva (los que hayan usado programas freescape sabrán de lo que hablamos). Con las primeras teclas de función podemos sin embargo escoger una visión interna o una visión externa como si una cámara estuviera justo detrás de Murphy.

La energía de Robocop viene reflejada por un marcador denominado "eficiencia" que recoge en forma de porcentaje su funcionalidad. A partir del 99% inicial las agresiones externas irán disminuyendo la eficiencia de Robocop, lentamente si se trata de disparos o rápidamente si el ataque proviene de una bomba o granada. Por debajo del 30% el marcador de eficiencia se pondrá de color rojo recordando el peligro y es preciso saber que con su disminución los movimientos de Robocop se irán haciendo más lentos y en general todas sus funciones serán menos operativas.



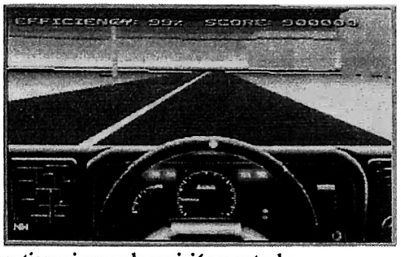


FASES DE CARRETERA

Ahora Robocop no camina sino que se encuentra a los mandos de un sofisticado auto para patrullar la ciudad de Detroit.

Existe un mapa permanente en la parte inferior izquierda de la pantalla que refleja la cuarta parte del mapeado total de las carreteras ya que el mapa completo no cabe en el reducido espacio disponible.

En dicho mapa el coche conducido por Robocop es identificado por un punto verde, los vehículos enemigos por puntos de color naranja y los lugares que deben ser visitados por puntos blancos. El cuadrante activo



contiene siempre la posición exacta de Robocop y cuando éste atraviese sus límites el mapa cambiará para reflejar el nuevo cuadrante.

Estas secciones pueden controlarse con mouse o teclado, con los que podemos girar en ambas direcciones (un gran punto blanco sobre el volante nos indica nuestra orientación), acelerar y frenar. No podemos disparar, únicamente destruir a los vehículos enemigos embistiéndoles varias veces o detenerlos colocándonos hábilmente a su lado en plena persecución. Disponemos para ello de un total de nueve cámaras diferentes desde la Robovisión original hasta otras que permiten observar el vehículo enemigo desde todos los ángulos imaginables.

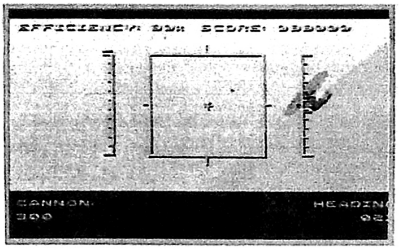
El coche de nuestro protagonista no tiene necesariamente que circular por los trazados de la carretera sino que puede salirse de la misma para tomar mejor las curvas o atajar caminos. Sin embargo esta práctica no es recomendable ya que la velocidad disminuye circulando a campo traviesa, aumentando al mismo tiempo el riesgo de chocar contra un edificio. Las carreteras pueden estar bastante transitadas y algunos vehículos pueden circular en dirección contraria.

En sus patrullas Robocop puede circular por los diferentes barrios de Detroit, desde las zonas residenciales a los suburbios, las zonas industriales e incluso la zona donde va a ser edificada Delta City, que se encuentra rodeada por una valla electrificada. Los edificios más importantes de la ciudad -la iglesia, el hotel, la comisaría de policía, la torre de OCP, etc.- pueden ser identificados facilmente. En la modalidad de aventura es precisamente en estos lugares donde pueden aparecer puntos blancos en el mapa, sabiendo que cuando los alcance Robocop descenderá automáticamente del coche y entrará en dicho lugar dando paso a una fase de tierra.

Las misiones a cumplir son recogidas en la parte superior de la pantalla, y consisten generalemente en recuperar coches robados o detener camiones o furgones conducidos por peligrosos criminales. El coche enemigo pueder ser más rápido que el de Robocop, y en estos casos la única manera de capturarlo es tomar rutas alternativas o atajos en lugar de seguirlo. También es posible observar un marcador de eficiencia muy similar al comentado en el apartado anterior que hace refe rencia a la resistencia del vehículo conducido por Robocop. La disminución de la eficiencia del coche, lentamente por los disparos enemigos o rápidamente por las colisiones, hace que el vehículo sea más difícil de controlar.

FASES DE AIRE

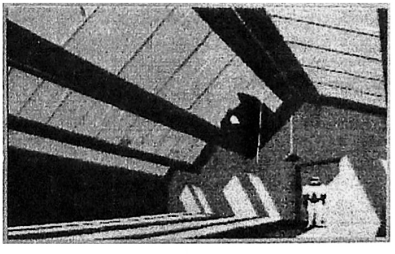
Robocop es capaz de volar mediante un Jetpack colocado a su espalda y de



este modo puede luchar contra los helicópteros. Para facilitar su misión en este nuevo y desconocido escenario, Robocop dispone de un radar que refleja como puntos rojos los aparatos enemigos, como puntos naranjas los edificios importantes de la ciudad y como puntos verdes los coches de la policía. También existen dos indicadores verticales a los lados del radar que señalan respectivamente altitud y velocidad.

Podemos controlar el pack mediante teclado, mouse o joystick y es posible acelerar, frenar, girar, y modificar la altitud. Otras teclas nos permiten sustituir el radar por un indicador de horizonte y seleccionar cuatro posibles cámaras.

En la parte superior de la pantalla se imprimen las misiones a cumplir, la puntuación y la eficiencia (que funciona de forma similar a las fases



anteriores), mientras que en la parte inferior podemos observar la munición disponible y la dirección.

Hay dos armas diferentes, cañón y ametralladora, cada una de las cuales dispone de una munición inicial y una eficacia diferentes.

Si nos alejamos demasiado de Detroit un mensaje en la parte superior de la pantalla nos indicará la dirección que debemos tomar para

recuperar el rumbo correcto. Como es lógico, el choque frontal contra un edificio si volamos demasiado bajo puede ser mortal, mientras que el fuego de los helicópteros hace disminuir progresivamente la eficiencia. Las armas sólo están activas cuando somos atacados frontalmente por un helicóptero enemigo. En esta situación el botón que habitualmente servía para acelerar se convierte en botón de disparo y aparece un punto de mira en el centro del radar que nos permite ajustar nuestros ataques.

FASES DE COMBATE

Reflejan el combate cuerpo a cuerpo entre Robocop y Otomo, un poderoso androide creado por una compañía Japonesa para acabar con nuestro protagonista. La lucha tiene lugar en un amplio recinto cerrado y sólo finalizará tras la total destrucción de uno de ellos, sabiendo que ambos parten con una eficiencia del 99%.

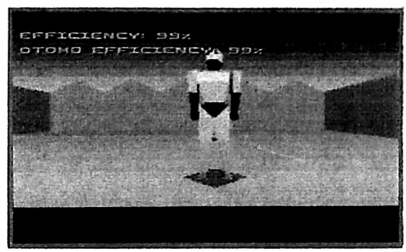
Otomo es en muchos aspectos muy superior a Robocop, ya que es capaz de utilizar una peligrosa espada samurai y dar espectaculares saltos de karateka con los que puede acercarse y alejarse rápidamente de su enemigo.

Por su parte, Robocop dispone de dos tipos de armas diferentes. La más eficaz es la ametralladora, que se activa durante unos pocos segundos cuando, tras pulsar Enter, aparezca brevemente un punto de mira en la pantalla.

El puño derecho de Robocop, que se activa con Space, es menos desvastador y sólo resulta útil en distancias cortas pero tiene la ventaja de ser permanente, por lo que es bastante probable que nos permita salir airosos de situaciones complicadas, sin muchos problemas.

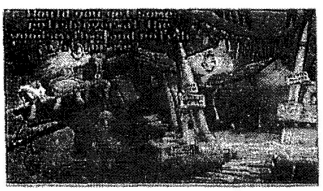
Debido a esta distribución de los controles conviene jugar a este tipo de fases con el teclado, desde el cual podemos además seleccionar diez

tipos de cámaras diferentes con las teclas de función.

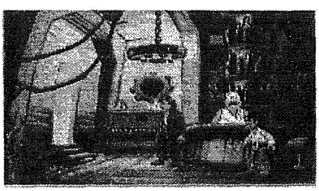


Nuevamente con ustedes... ¡Guybrush Threepoowd!

Ahora me encuentro en Scabb Island, charlando con unos viejos piratas. Les comenté que estaba en busca del tesoro de Big Whooop. Me dirigí al pueblo y al llegar a el encontré una pala de la cual me apropié. Caminé por el puente colgante en



donde tuve un "dulce" encuentro con la autoridad principal (¡Bah!, la única) de las isla: Largo. Como luego de tan amable encuentro, me habían sustraído todas mis riquezas debía buscar trabajo. Fui al bar y leí un cartel que decía "Necesito un empleado". Entré al bar y mientras pedía trabajo,



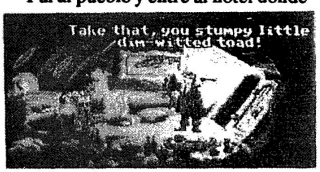
Largo ingresó al recinto, tomó una jarra de Gfrog y dejó un hermoso recuerdo. Me dieron 420 piezas de ocho de adelanto. Entré en la cocina agarré un cuchillo y me escapé por la ventana.

Al salir fui al barco del cartógrafo en donde hurté un papel. Al lado estaba la carpintería de donde tomé prestado un martillo y un puñado de clavos. Fui hacia donde encontré la pala y caminé una pantalla hacia la derecha. Fui hacia el pantano donde abordé un ataud y remé tres pantallas hacia la derecha y me introduje en una calavera.

Aparecí en el interior de un cuarto. Me dirijí a la derecha y me encontré con mi vieja amiga Mojo, la vudú. Charlamos un rato y le dije que quería deshacerme de Largo. Mojo dijo poder hacer un muñeco vudú de Largo pero que para ello necesitaba ciertos elementos. Me entregó una lista que rezaba:

"ALGO DE LA CABEZA
ALGO DE SU FLUIDO
ALGO DE SU CUERPO
Y ALGO DE LA MUERTE"

Fui al pueblo y entre al hotel donde

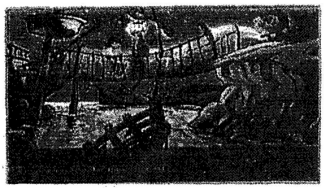


me enteré que se albergaba Largo. También vi a un pobre lagartito al que le corté la cuerda que lo aprisionaba dejándolo libre (¡Vaya ternura!). El hotelero muy enojado fue tras su mascota. Entré a la habitación de Largo donde rápidamente robé una peluca y una remera. Ya tenía algo de su cabeza y algo de su cuerpo. Me acordé del hermoso recuerdo en el bar. Fui hasta allí y recogí dicho "regalito" con el papel.

Fui hasta el cementerio para buscar algo de la muerte. En las tumbas más lejanas se encontraba la tumba del abuelo de Largo; comencé a cavar y obtuve un hueso.

Ya con todos los elementos me fui a lo de Mojo; le di los ingredientes y me dió el muñequito vudú y los alfileres.

Fui a la habitación de Largo donde comencé a utilizar el muñequito con los alfileres. Pero... ¡HORROR!. Largo me había robado la barba de LeChuck, con la que lo podía revivir.



Ni corto ni perezoso, me dirigí hacia la península donde alquilé el barco del Capitán Dread.

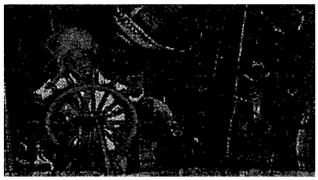
Entré a la cabina y le dije a Dread que fueramos a Booty Island. Al llegar me fui de compras a un bazar y adquirí:

*una parte del mapa de Big Whoop
*una pluma

*un cuerno
*un gorro pirata
*un serrucho
*un plato de Elvis Presley

Luego fui a lo de Stan y al rechazar su oferta me dió un pañuelo. Volví a lo de Stan lo encerré en un ataúd al que martillé.

Agarré la llave de una cripta y me fui al cementerio de Scabb Island. Abrí la cripta. Entré y abrí uno de los ataúdes donde encontré la segunda parte del



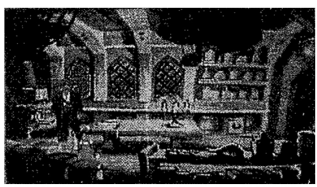
mapa. Luego fui hacia Patt Island, donde me agarró un vigilante y me llevó con el gobernador. Luego de tener una charla con él, fui encerrado. Ya en la cárcel, levanté el colchón de la cama y encontré un pedazo de madera. Fuera de la celda se encontraba un perro: el tenía las llaves. Hicimos un trato justo: yo le dí un hueso y el me dió las llaves. Salí de la celda y agarré un sobre con mis pertenencias dentro. Entré en un callejón donde probé mi suerte en la ruleta donde gané una invitación al baile de disfraces de la gobernadora Marley, que luego me enteré era mi querida Elaine Marley. También gané los otros dos premios. Luego fui a una

laguna donde me introduje en un túnel y salí a una playa desde donde se apreciaba una casa a la que entré.

Levanté una tabla del suelo, y me caí a un sótano donde encontré la tercera parte del mapa.

Fui a Booty Island, donde entré a la tienda de disfraces, mostré la invitación al baile y me dieron un disfraz.

Fui a lo de la gobernadora, donde la portera me dió un gran susto. Entre a la casa y hurté la última parte del mapa. Al salir me enteré que Elaine le puso mi nombre a su perro, el que me delató y el jardinero me hizo un tratamiento de ortodoncia.



Luego me encontré con Elaine, con la que tuve una discusión y terminó en tirar la parte del mapa por la ventana. Salí rápidamente de la casa y agarré la parte del mapa que se había "caído".

Luego se lo llevé al cartógrafo de Scabb Island, el que me mandó a lo de Mojo a buscar unas cosas.

Cuando llegué a lo de Mojo, la vudú, ella me dió una bolsa que tenía una bomba, un libro y fósforos. Me dijo que LeChuck había raptado a Wally, el cartógrafo.

Recorriendo la fortaleza entré por una puerta, donde ví una llave, de la

que me quise apropiar; pero caí en una trampa de LeChuck.

Al rato me encontraba colgado junto a Wally.

Le pregunté si no se le ocurría algo y sólo me dijo: "CIERRA TUS OJOS". En un momento nos encontrabamos en en un cuarto oscuro. Saqué los fósforos y al encender uno de ellos me di cuenta de lo que había hecho: estaba en un cuarto lleno de dinamita. Conclusión: Adiós fortaleza de LeChuck

Después de recuperarme del aterrizaje, me encontré con un loro y con Herman Toothroot!!!!.

Abrí un barril y agarré 3 galletas y se las dí al loro; el me dió las instrucciones para encontrar el tesoro de Big Whoop que se encontraba por allí. Las instrucciones eran: "EN LA JUNGLA, 2 PANTALLAS HACIA EL ESTE 2 PANTALLAS HACIA EL NORTE Y 1 HACIA EL ESTE".

Antes de entrar en la jungla agarré

una barra de hierro.

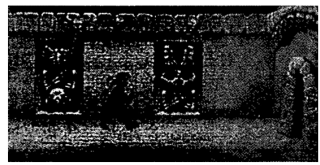
En el camino hacia el tesoro encontré una plataforma de cemento la cual volé con la dinamita.

Al caer, ví el tesoro del otro lado.

Use la barra de hierro con la cuerda y agarré el tesoro, pero al rato se me cortó.

Encendí la luz y me encontré con LeChuck, quién comenzó a hacerme vudú. Como pude, recorrí varios cuartos de donde pude tomar un globo, un par de guantes, un muñequito y una jeringa. El globo y el muñequito estaban dentro de una caja.

En otro cuarto inflé el globo y los guantes; también use el "devolvedor de monedas". Luego esperé a que



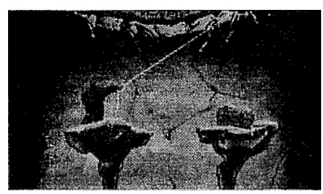
venga LeChuck y al agacharse le saqué los calzoncillos.

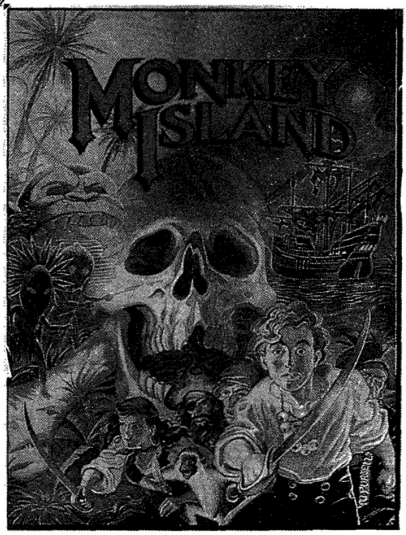
Mi objetivo era venganza así que me propuse hacer un muñeco vudú de LeChuck.

Fui al ascensor y esperé que viniera LeChuck; al subir le saqué la barba. Volví a bajar y le dí un pañuelo para que se sonara los mocos.

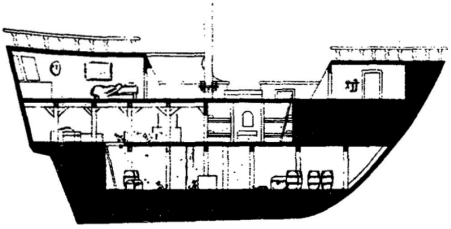
Ya con todos los elementos los metí en la bolsa vudú e hice el muñequito.

Luego le hice vudú a LeChuck. THE END.

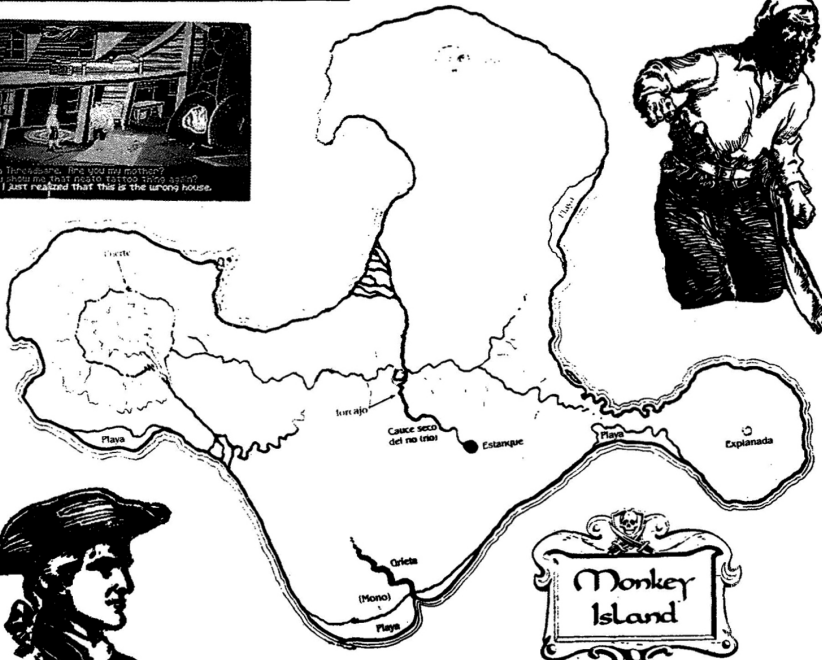


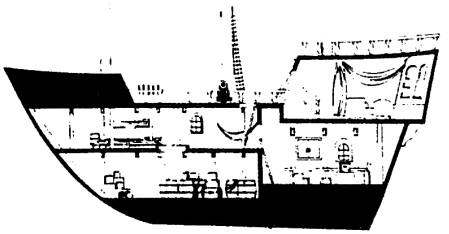


MAPAS DE TODAS LAS FASES



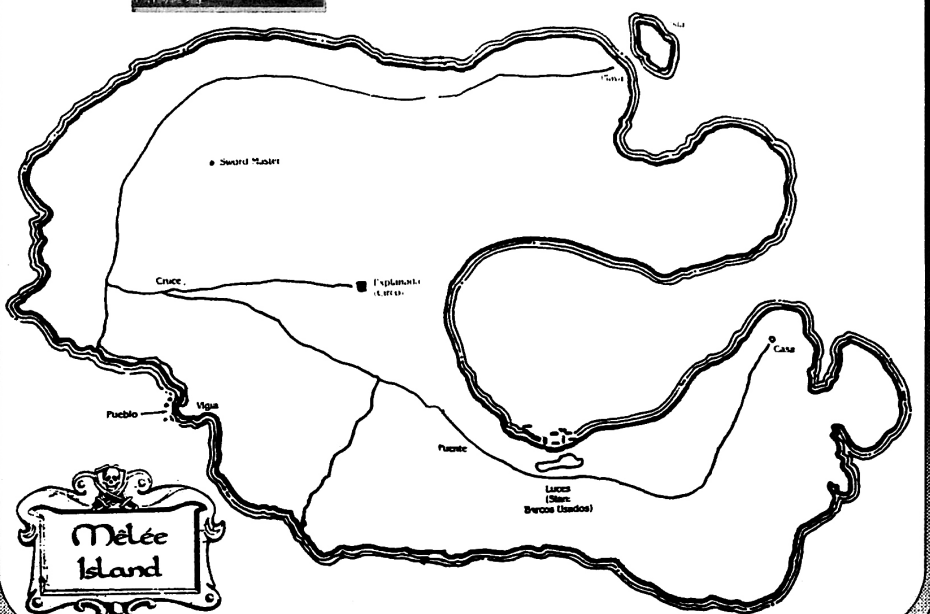
Barco Fantasma





Barco Pirata

Bosque



1+1=3

BASE DATOS

Una nueva, poderosa y programable Base de Datos relacional compatible y similar al Dbase III+. Utiliza archivos .DBF pero los índices son de formato Foxbase+; contiene un "Assist" para la mayoría de las funciones.

512KRAM-DISCO RIGIDO (1.4 MB)

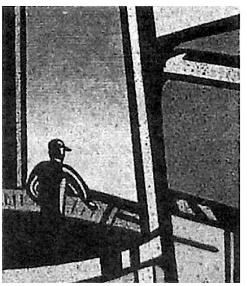
ZIP (ARC/MD/PAK/ZOO) CONVERSOR A ZIP

Programa muy fácil de manejar que permite a través de un único comando transformar archivos compactados .ARC, .MD, .PAK y .ZOO en archivos con extensión .ZIP.

4 D.O.S.

SIST OPERATIVO

Fabuloso procesador de comandos que reemplaza al COMMAND del DOS y es totalmente compatible, pero muchísimo más poderoso. Incluye editor de línea, buffer de comandos, wildcards más flexibles, descripciones de archivos, múltiples comandos en una sola línea y mucho más.



4 TO 9 YEARS OLD

EDUCATIVO

Conjunto de programas educacionales para los más chiquitos (de 4 a 9 años) a través de los cuales pueden aprender la hora, las letras, la secuencia del abecedario, a contar, sumar y restar con simpáticas figuras de animales, secuencia de números, etc.. con sonidos y figuras para atraer su atención. Junto con estos programas vienen algunos juegos muy simples de usar.

A86-D86

ENSAMBLADOR

Es un veloz y completo Assembler real para la familia de microprocesadores 86. Acepta archivos fuente en Assembler y los traslada a archivos .COM y .OBJ. Esta versión es 99.83% más compatible. Incluye una herramienta para crear una tabla de símbolos para sus programas. D86 es un debugger fácil de usar para IBM y compatibles.

ALERT

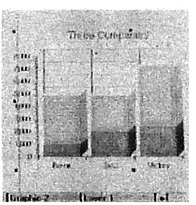
DETECTOR VIRUS

Este programa permite proteger archivos y detectar virus, funciona guardando el estado de archivos definidos en una lista, el chequeo consiste en comparar el estado actual del archivo con el de la lista, si no coinciden se le informa al usuario para que tome la decisión apropiada. Cada una de las listas puede contener más de 200 archivos y no hay límites en la cantidad de listas a crear.

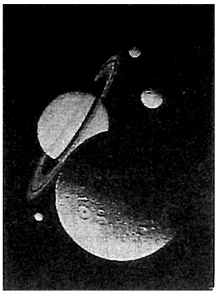
ALT 1.258

DESKTOP

Este programa contiene distintos tipos de herramientas desarrolladas a través de funciones con la capacidad de mantenerlo en memoria residente.



Permite mantener agenda, realizar cál culos algebraicos (simil calculadora), administrar archivos del disco, editar textos, realizar anotaciones y mucho más. Verdadero multitasking. Además permite trabajar sobre plani llas Lotus 1-2-3 y mantener información de direcciones y teléfonos, con posibilidad de comu nicarse con los mismos, si se cuenta con el modem correspondiente. Si se lo desea se puede utilizar mouse.



AMY'S FIRST PRIMER

EDUCATIVO

Una colección de media docena de juegos diseñados para enseñar los conocimientos básicos a chicos de 3 a 8 años con colores y sonidos. La colección incluye un alfabeto cantado, un juego de instrucción de letras, un tutorial alfabético y juegos de conteo. Muy entretenido para toda la familia.

APB

BASIC

Programa que permite la edición, compilación y ejecución de archivos Basic con funciones adicionales para ser incorporadas dentro del programa.

AS EASY AS

HOJA DE CALCULO

Permite confeccionar planillas de cálculo, tomar datos de bases de Dbase

y armar gráficos de barra, pie, etc. como si estuviera trabajando en Lotus.

ASSEMBLY LANGUAJE TUTORIAL

UTILIT.ASSEMBLE

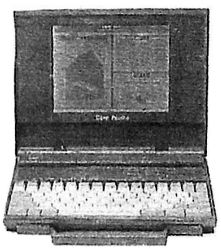
Un buen tutorial de Macro Assembler para aquellos que se inician o para quienes quieren reveer los conceptos básicos.

ASTROEGA

ASTRONOMIA

Un programa de Astronomía para el cálculo de datos planetarios orbitales, fases lunares y tiempos. Incluye un simulador de Sistema Solar.

ASTROL



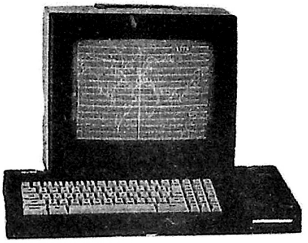
ASTROLOGIA

Este es un programa de astrología comprensible que calcula la posición zodiacal de todos los planetas, el Sol, la Luna y las 12 clases para cualquier fecha, hora y lugar. Displaya los aspectos y puntos medios entre los planetas, ascendentes y diferentes conjunciones. También hace comparaciones de compatibilidad entre signos según sexo, edad y mínima

AUTOMENU

UTIL. DISCOS

Un programa que crea menúes a medida con un lenguaje de comando MDL. Nunca más usted deberá recordar complejos comandos de DOS. Este programa ejecuta directa-



mente con un sólo golpe de tecla. A c ceso controlado con passwords y encriptación opcional de archivos.

BAKER'S DOZEN

UTILIDADES VAR.

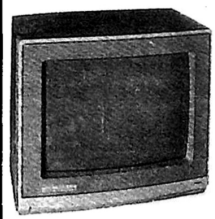
Este utilitario de programas contiene más de 13 programas que co rren en forma unitaria o a partir de menú. Entre ellos encontramos: un programa para recuperar archivos deleteados, un calendario residente, un buscador de archivos, una mini planilla de cálculo, funciones financieras, switcheo de impresoras y mucho más.

BARCODE

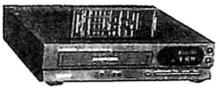
CODIGO BARRA

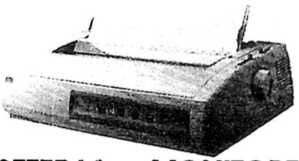
Códigos de barra, Ud. los ha visto por todas partes, en los envases, en componentes electrónicos, son esas barras paralelas con números debajo de ellas que permiten identificar al producto. BARCODE le permite im-

SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO



REAL TIME





COMPUTADORAS - IMPRESORAS - VIDEOCASETERAS - MONITORES

TODAS LAS MARCAS Y MODELOS
PC - AMIGA - COMMODORE - SPECTRUM
PANASONIC - SANYO - EPSON

PRESUPUESTOS SIN CARGO

AV. SANTA FE 2450 LOCAL 38, 86 Y 93 CAPITAL FEDERAL
TEL. 821-9438 / 826-6257 TEL/FAX 83-1391
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA TEL.245-6549

FLAGLER STREET S. A.

IMPORTADOR DIRECTO

FAX Panasonic
KX-F50
KX-F90

WALKMANS
AIWA HST-51
SONY WMF-2015

TV COLOR 14" 20"
TV COLOR PORTATIL 5" trinorma
FILMADORAS **JVC** **Panasonic**

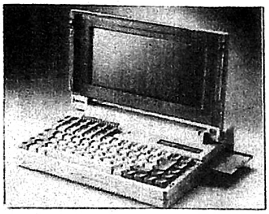
COMPACT DISC
KENWOOD
DPC-42

RADIOGRABADORES - CENTROS MUSICALES
TELEFONIA - CALCULADORAS - TENSIOMETROS
DIGITALES - AUTOESTEREOS - MAQUINAS DE
ESCRIBIR - TECLADOS CASIO

UNICAMENTE AL GREMIO

ENVIOS AL INTERIOR

AV. DEL TRABAJO 6166 - CAP. TEL/FAX 684-1503/1603/2016 /2066 - 687-2087/0256



primirlas por impresora con caracteres alfanuméricos. Las etiquetas con las barras pueden ser impresas hasta de 15 caracteres de largo. Defina sus códigos y su ubicación dentro de las barras e imprima varias de una o todas en forma secuencial.

BIBLE Q.

EDUCATIV.BIBLIA

Este es un juego con 600 preguntas sobre la Biblia en formato de multiple-choice. Testee su propio conocimiento y el de los demás con este programa que recorre diferentes tópicos incluyendo escenarios geográficos, personalidades e incidentes. Los jugadores pueden elegir el nivel de juego.

BLACKBREAD

PROCESADOR

Programadores, aquí tenemos un editor que realiza las tareas que Uds. necesitan, con capacidad de hasta 13 ventanas, capacidad de macro, mouse y trabaja especialmente en la edición

de lenguajes estructurados como Pascal, C, etc. Incluye algunas características de wordprocessing como reformateo, centrado, etc.

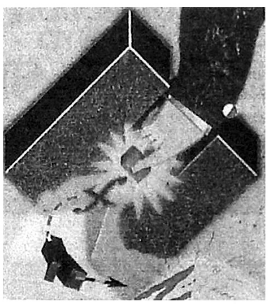
CGA

SIMULAD/TARJ

Programa residente emulador que le permitirá correr en su adaptador monocromático Hércules (o compatible) en modo gráfico, software que requiere adaptador para gráficos en color.

CHIWRITER

PROC.TEXTOS



Procesador de textos multifont (soporta 10 tipos diferentes de fonts). Trabaja con variedad de impresoras y puede producir resolución de impresión normal o de alta calidad.

COMP TALK

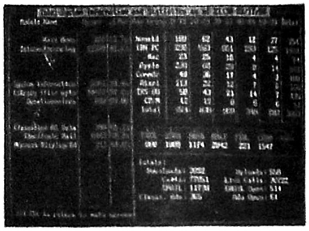
SINT.VOZ

Sintetizador de voz con la posibilidad de seleccionar gran cantidad de palabras y además formar oraciones para ser sintetizadas por su Pc.

COMPASS

ADMI BASE DATOS

Programa interactivo de fácil utilización a través de menúes que permite definir bases de datos, cargar registros, modificarlos, deletearlos, imprimirlos, acceder a procesador de texto, manejar y visualizar información de disco:



espacio disponible, copiar archivos de un disco a otro, acceder temporariamente al DOS sin abandonar este programa, etc.

COMPOSER

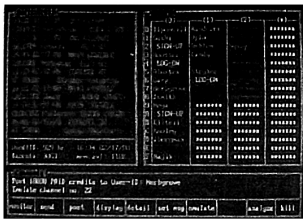
MUSICA

Es un simple editor de música que permite crearla e integrarla en un archivo batch o en un programa escrito en Turbo Pascal. Un piano visual se displaya y le permite registrar su música desde el teclado. Contiene 3 rangos de octavas y requiere algún conocimiento de terminología musical para crear música original. Incluye 11 canciones.

CURVE DIGITIZAR

UTILIT TIPO CAD

Este es un completo y profesional CAD/CAM de 2 dimensiones para su PC que incluye aparte de pantal las de ayuda y menúes de selección: control directo de impresora para alta resolución, líneas dobles, llenas y otras para una densidad seleccionada, es-



calado, rotación, cálculos de área y polígonos irregulares y una rutina de ploteo.

CURVEFIT

FUNC. MATEMAT.

Si Ud. es un mátemático o estudiante avanzado encontrará de utilidad a este programa que realiza cálculos de curvas para 25 tipos de ecuaciones diferentes.Puede realizar predicciones de cualquier Y en las 25 ecuaciones y calcula residuales. No incluye gráficos.

D.S.Z.

COMUNICACIONES

Implementa archivo de protocólo de transferencia de ZMODEM, posee avanzadas posibilidades de administración de archivos, como dos niveles de recuperación y flexible selección de archivos a transferir. Transfiere archivos rápidamente, particularmente con buffers, modems, sistemas de tiempo compartido, etc.

DAN CAD

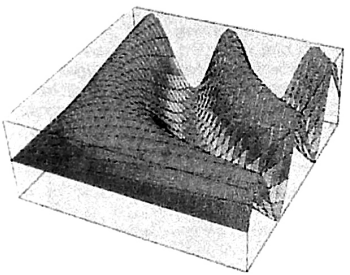
GRAFIC/ANIM 3D

Este es un excelente programa que le permite hacer tareas complejas en 2/3 dimensiones. Los elementos generados pueden ser grabados, rotados, movidos, agrandados, etc. y ser reusados constantemente en otras figuras.

DAN MOVIES

GRAFICADOR

Genera slide-shows de alta resolución para presentaciones de DANCAD3D en forma muy impresionante.



DBASE II PROGRAMS

PROG. DBASE II

Paquete de programas que trabajan bajo DBASE II que proveen administrador de mailings, generador de formas para cartas, rutina de back-up, rutina de librería, conversor de programas, programa de back-up, etc.

DELITE

BASE DATOS RES.

Este excelente programa que reside en memoria, permite acceder a diez distintas aplicaciones Dbase o compatibles desde editores de textos u otros programas. Listas, etiquetas, informes, "cut & paste" desde y hacia archivos.dbf.

DESK TEAM

DESK TEAM

Programa residente que le permitirá acceder a funciones de reloj alarma, calculadora, libro de notas, calendario, libro de teléfonos, discado automático (si se cuenta con el modem correspondiente), etc. en cualquier momento. Además le permitirá controlar la impresora y ejecutar comandos del D.O.S. mientras se están co rriendo otros programas.

DESKCOM

CAL/AGEND/RELOJ

Este es un programa residente en memoria que provee muchas utilidades: menú definido por el usuario, un editor de texto, calculador de fórmulas, calculador científico con funciones estadísticas y financieras, calendario y agenda, alarma, discado automático si se cuenta con el modem correspondiente, etc.

DIRECT MAIN

UTIL.DIRECTORIO

Si Ud. es de los que creen que los comandos de DOS fueron hechos para dementes encontrará en este programa para sanos, todo lo que necesita para manejar el Sistema Operativo sin recordar los comandos e ignorar los manuales. Simplemente elija desde un menú aquello que quiera realizar y hágalo

como si fuera un experto en DOS y mucho más gracias a las mejoras que introduce el programa.

DIRMATCH

UTILIT. DISCO

Permite realizar combinaciones de contenidos de directorios o subdirectorios a través de la visualización de ambos por pantalla. Con un menú mut fácil para utilizar se puede copiar achivos de un conjunto a otro, marcar, desmarcar, borrar y copiar archivos, etc.

DISKCOMMAND

GESTION DISCOS

Un excelente programa clon del NORTON UTILITIES. Incluye DD, DE, DM, DO, DS, DT y muchos otros.

DOS EXTENSIONS

EXTENSIONES DOS

Una interesante serie de excelentes mejoras al DOS. No actúan como reemplazo, pero le agregan versatilidad. Incluye: operaciones con múltiples archivos desde la línea de comados, redefinir comandos, recuperación de archivos deleteados, control de tiempo inactivo y muchas otras funciones que pueden ser usadas para crear nuevas.

DRAFT

GRAFICADOR

Programa graficador que le permitir superponer y agrupar gráficos de barra, torta, lineales, dispersos, editar libremente con opciones de dibujar, escalar y mover rect ngulos y círculos, dibujar líneas y crear flechas para mejorar gráficos, presentar m s de 20 pantallas en imagen rotativa,etc...Posibilidad de usar mouse y exportar archivos en formato .DIF de Lotus 1-2-3.

DRAFT CHOICE

GRAFICADOR

Un rápido programa de Cad basado en funciones objeto, que usa matemá tica de punto flotante para registrar el

tamaño, forma y posición de los objetos que Ud. diseña. Muchísimas funciones gráficas de edición y dimensionamiento semiautomático. Puede importar archivos Lotus, Ascii y .PIC.

EDRAW

GRAFICADOR

Este es un sofisticado programa gr fico para dibujar esquemas electrónicos, diagramas de bloque y Flow-Charts. Fue originalmente

diseñado para técnicos, estudiantes o profesionales, incluye diferentes fonts para incorporar a los dibujos, símbolos lógicos y electrónicos, líneas, cuadros, círculos y otros íconos. EDRAW está indicado para aquellos que tienen una necesidad específica.

EISSINGER UTILITES

UTILITARIO

Estas herramientas para Turbo Pascal no requieren de conocimiento de programación en algunos utilitarios provistos como archivos batch.Incluyen: concatenación de 2 o m s archivos, movimiento del cursor a una determinada línea, muy útil para archivos batch. Reformateo y standarización del código fuente Pascal y otras herramientas para documentar y clarificar programas, especialmente para equipos de programadores.

RECOMENDADOS

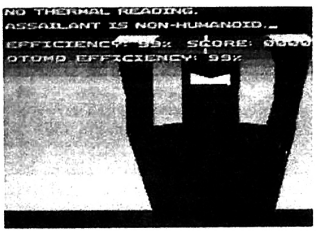
LOS PRIVILEGIADOS DE ESTE MES

ROBOCOP 3

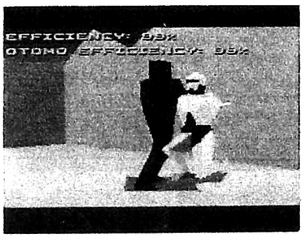
Arcade 3d

Ocean

Mucho antes que la película se estrene nos llega desde Ocean la tercera parte del policía mitad hombre mitad máquina. Con todos los avances de la ciencia y de la moda Robocop no se iba a quedar atrás y por eso su brazo izquierdo ha sido reemplazado por una potente ametralladora tipo la de Ed 209(con esto se ahorra tener que sacar su arma de la rodilla). En lo



que respecta al juego se podrán imaginar de que va , la famosa Delta City está a punto de ser construída pero ha surgido un problema: los habitantes del lugar donde será construída han sido desalojados y por ende se han transformado en terroristas y asesinos



que saquean la vieja Detroit durante todo el día. Y es precisamente ahi donde comienza el juego: en uno de esos saqueos. Debemos seguir a una camioneta con armamento robado y chocarla hasta que explote; momento en que nos será informado que Lewis está atrapada en el hospital general y debemos ir a rescatarla. Una vez hecho esto seguiremos con misiones cada vez más complicadas como liberar una Iglesia que en realidad es el cuartel general de los Slatterpunks(los terroristas) o volar (sí ahora Robocop vuela). Todo esto aderezado con el ingrediente esencial: todas absolutamente todas las fases están hechas con freescape, es decir nos podemos mover como si estuvieramos realmente ahi. Realmente imperdible.

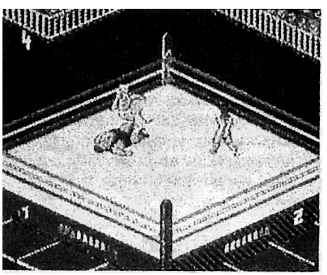
Graf:97% Mov:79% Son:64%
Adic:90% Val:98%

WRESTLEMANIA

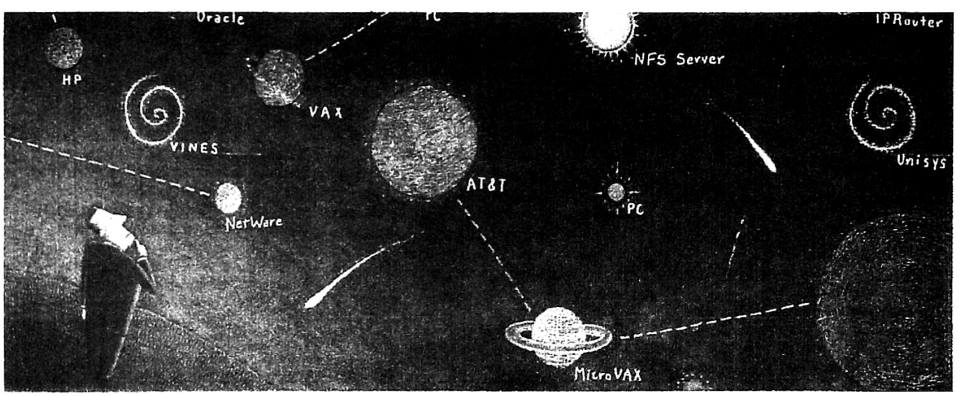
Arcade de lucha libre

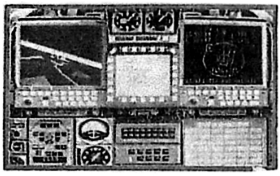
Ocean

Para esta época Ocean larga todo lo que tenía escondido y una de esas sorpresas era ésta. Lo que tenemos entre manos no es nada más ni nada



menos que el juego de los videos en el que el musculoso Hulk Hogan pelea hasta el final por conseguir el título de campeón de lucha libre. En el juego





diferentes lo cual no es normal en estos días. El juego en si es un arcade en toda regla en el cual debemos liberar nuestra ciudad de la 3454 va. invasión alien de los últimos tiempos. Para hacerlo contamos con tres personajes de los cuales debemos elegir uno, estos son: un robot, una chica y el fornido de costumbre. Para eliminar a los pesados aliens contamos con un lanza rayos nuclear gentileza de los cazafantasmas y nuestra habilidad. Francamente es un juego muy bueno al que no podemos dejar hasta terminarlo.

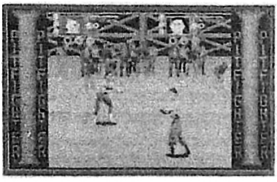
Graf:87% Mov:76% Son:65%
Adic:98% Val:85%

PIT FIGHTER

Arcade

Domark

Si en las máquinas causó furor, en las computadoras será historia. Y es que el Pit Fighter es un juego de aquellos en el que no podemos despegar la vista



de la pantalla por que si no perdimos. El juego es un clásico de lucha ca llejera en el que debemos destrozar a todos los contrincantes que se nos pongan por delante y asi hacer dinero de una manera mas fácil aunque tambien más dolorosa. Podemos elegir entre tres luchadores cada uno con distintas habilidades que lo hacen más o menos eficientes contra algunos enemigos.Los gráficos son idénticos a los de la máquina y los movimientos igual. Tiene absolutamente todas las secuencias de los videos y es muy adictivo.

Graf:98% Mov:87% Son:65%
Adic:99% Val:87%

HOME ALONE

Aventura

Todos habrán visto Mi Pobre Angelito y habrán pensado como sería un juego inspirado en la película. La respuesta ya está y esperando a que veas este juegazo. El objetivo del mismo es hacer que Kevin logre expulsar a los maleantes . Para hacerlo debemos colocar todos los objetos que parpadean en los lugares indicados y asi obtener trampas que colocaremos en lugares clave. Una vez colocadas todas las trampas deberemos hacer que los ladrones caigan en al menos diez de ellas. El juego es bastante sencillo y no cuesta mucho adentrarse en él.

Graf:74% Mov:76% Son:65%
Adic:78% Val:67%

FIRST SAMURAI

Image Works

Aventura Arcade

Seguramente muchos de ustedes recuerdan el Storm Lord ahora llega este First Samurai con toda la calidad que pudo aumentarsele al anterior juego. La historia nos cuenta que un malvado demonio vino a la Tierra y el maestro de nuestro samurai salió a enfrentarlo con mala suerte ya que pereció. Ahora nuestro amigo ha venido al futuro a vengar a su maestro y destruir al demonio de una vez por todas. El juego es un arcade de plataformas con grandes dosis de videoaventura en el cual debemos avanzar destruyendo a todos los bichejos que encontremos y recogiendo todos los objetos que podamos teniendo en cuenta que algunos están muy bien ocultos. Realmente no se le puede pedir más calidad a un juego.

Graf:99% Mov:89% Son:78%
Adic:99% Val:97%

Nashua®

DISKETTES

* Nashua tiene el respaldo de 20 años de experiencia fabricando discos magnéticos.
* Nuevo envase con código de búsqueda en colores.
* Diskettes de alta densidad diferenciados en color para su mejor identificación.
* Cada diskette de 3 1/2 pulgadas es envasado individualmente al vacío.
* Control de calidad que garantiza funcionamiento libre de errores.

Pida mucho más, Pida Nashua...
y experimente la diferencia.

DATA MEMORY

Importador y
Distribuidor Oficial de
NASHUA CORPORATION

AV.INDEPENDENCIA 2520 - (1255) - BUENOS AIRES - ARGENTINA
TELS: 941-7991/7979/6848/6872 FAX: 942-9892

debemos vencer a cinco oponentes a cual más peligroso antes de poder llegar al título. Podemos jugar con tres personajes y tenemos gran cantidad de tomas que podemos hacer cuando se nos presente la oportunidad. Para hacer dichas tomas deberemos fijarnos que hace el pequeño joystick que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla en ciertas ocasiones.

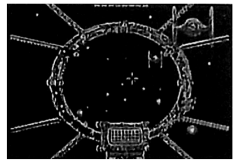
Graf:85% Mov:89% Son:76%
Adic:86% Val:84%

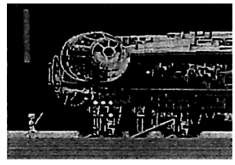
MEGALOMANIA

Estrategia

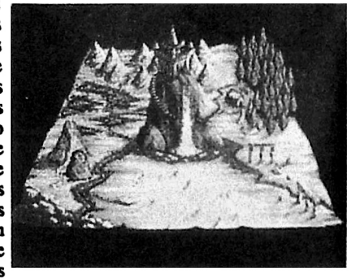
Image Works

Es obvio que nadie o casi nadie se perdió esa pequeña maravilla que era el Popolous, pues bien para todos aquellos a los que les gustó les decimos que este juego es mil veces mejor que áquel. Comenzando por los gráficos, continuando por la facilidad de manejo con la cual es mucho más adictivo y terminando por los sonidos y las voces digitalizadas. El objetivo es llegar a ser el Dios mas poderoso de todas las épocas, para ello tenemos que elegir al principio con cual de los dioses queremos participar teniendo en cuenta que cada uno de ellos tiene ciertas características diferentes de los otros. En algunos niveles nos enfrentaremos con todos los otros dioses, en algunos simplemente con uno y en otros con dos pero siempre con una caracteristica en común : los otros tratarán de deshacerse de nosotros lo más rapido posible e incluso se aliarán entre ellos para destruirnos. Nosotros podemos adelantarnos a esas estrategias y aliarnos con otro para destruir a otro. A medida que avanzan las épocas tam-





bien avanzan los inventos y la calidad de las armas que usamos. También cuenta el hecho de que somos una



civilización más avanzada que la otra con lo cual la conquistaremos con más facilidad. Hay muchos secretos mas que debemos descubrir pero prefiero que los hagan ustedes por que yo me estoy cansando de darle a la tecla y tengo ganas de convertirme en el dios de la octava época.

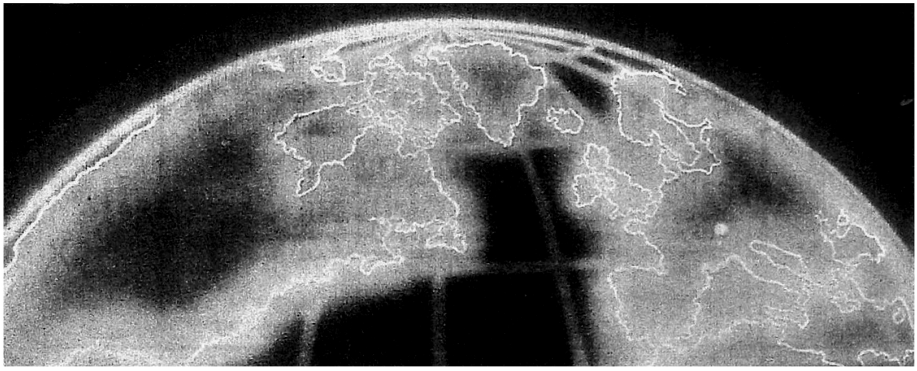
Graf:87% Mov: 90% Son:76%
Adic:98% Val:89%

ALIEN STORM

Arcade

U.S.Gold

Cuando llegó este juego no sabía de que se trataba, pero al cargarlo no pude desprenderme de él. La primera impresión que me dió era del Golden Axe pero con gráficos cambiados. Continue jugando con total normalidad hasta que me di cuenta que todas las fases son absolutamente



ELVIRA: THE ARCADE GAME

FLAIR

Arcade

Aprovechando la fama de Elvira, Flair ha realizado un clásico arcade de plataformas en el que tendremos que

superar dos niveles, el mundo de fuego y el mundo de hielo, para conseguir nuestro objetivo. Elvira podrá emplear diversas armas arrojadizas para librarse de los extraños enemigos que pululan por el juego. Asimismo tendrá oportunidad de encontrar embrujos que le proporcionarán

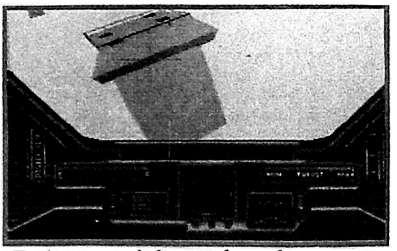
durante algún tiempo, ventajas tales como inmunidad, energía o bolas de fuego, entre otras. Hasta aquí todo va bien y la idea básica del juego, aunque no original, promete ser entretenida. "Elvira, The Arcade Game" es interesante teniendo en cuenta que existen pocos juegos para PC de este tipo.

Graf: 80 % Mov: 85% Son: 60%

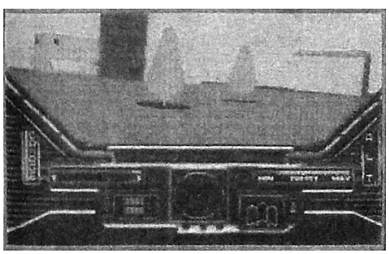
Adic: 70% Val: 80%

THE KILLING CLOUD

Image Works



Tenía que ocurrir, la naturaleza se ha rebelado por fin y la ciudad de San Francisco está cubierta por una nube tóxica que alcanza los treinta metros de altura. La vida se ha trasladado a las alturas y la parte inferior de la gran metrópoli es un infierno donde los Black Angels, la nueva mafia, acampa a sus anchas. Nuestra nueva misión informática consiste en convertirnos en miembros del Departamento de Policía de esta populosa ciudad de la costa este y acabar con el crimen. Para conseguirlo contamos con un vehículo un tanto especial: una moto volante VTOL, de despegue y aterrizaje vertical, que nos permite atravesar la nube y desplazarnos a gran velocidad de un lugar a otro, además de ir armada con los últimos adelantos técnicos. Con este argumento podríamos pensar que "The Killing Cloud" es algo parecido a "Blade Runner" o a cualquier otra película futurista de argumento gótico y deprimente, pero nada más lejos de la realidad. Tras la inevitable espera de la carga, ante nosotros se abrirá una mezcla de arcade y simulador de vuelo con unos gráficos vectoriales muy simplificados y una dificultad respetable. Ideal para los fanáticos del 3D. Imperdible.



Graf: 70% Mov: 90%

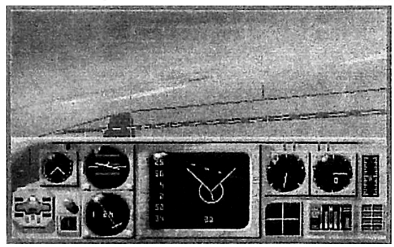
Son: 50% Adic: 70%

Val: 70%

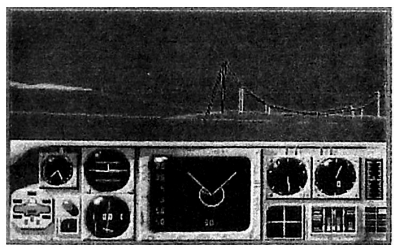
MIG 29 SUPERFULCRUM

Domark

"Mig 29M Superfulcrum" posee las opciones habituales en los simuladores de vuelo que permiten observar a nuestro aparato desde cualquier ángulo e incluso seguir a nuestros misiles hacia su objetivo. Por cierto, sólo hay tres tipos de armas disponibles: cohetes, misiles aire-aire, misiles aire-tierra. Es posible configurar nuestro aparato



según nuestras preferencias para atacar aumentando la cantidad de cada una de las clases de armas en detrimento del resto. "MIG 29 Superfulcrum" no es un simulador para principiantes ni para expertos, se queda en



un término medio para los que gustan de este tipo de juegos pero no son demasiado exigentes. Si tuvieramos que catalogarlo diríamos que está un poco atrás en posibilidades con respecto a "Chuck Yeager's Air Combat" o "Jetfigther II" pero que no debe faltar en la programoteca de los fanáticos de los simuladores de vuelo.

Graf: 80 % Mov: 85% Son: 60%

Adic: 70% Val: 80%

MUSIC REVIEW por TATU

Desde hace unos años, Living Colour llega hasta nuestros oídos provocando nuevas sensaciones. Ya conocemos su música. Ahora conozcamos a sus integrantes.

UN POQUITO DE HISTORIA

Con el virtuosismo pirotécnico de Vernon Reid en la guitarra, la sólida base rítmica, casi de jazz del bajista Muzz Skulling y del baterista William Calhoun y la voz profunda y llena de sentimiento de Corey Glover, Living Colour es un grupo que rompió barreras y triunfó sobre los escombros. Hace tiempo, Living Colour era algo nuevo, un grupo que cambiaba y mezclaba estilos callejeros americanos y que revolucionó la conciencia social neoyorquina. Vernon Reid, el guitarrista, vio sus inicios en un pequeño pero excelente grupo de Rock-fusión o música de salón llamado "Ronald Shanno Jackson and The decoding Society", como primera guitarra, Muzz Skulling, el bajista, formó parte de un grupo al estilo 'anima-fiestas' que llegó a tocar en algunos clubes nocturnos, "Brenda Joyce Jones". William Calhoun armó su batería en un raro conjunto de rock negro y que solo llegó a ver pocos escenarios, por su extraña música o por su nombre: "Dark Sarcasm". El camino recorrido desde tocar de madrugada en el club "CBGB" de New York hasta conseguir los primeros puestos en las listas inglesas con el tema "Love Rears It's ugly head" (El amor asoma su fea cabeza) y hasta vender millones de albumes ha sido largo y tortuoso.
En sus comienzos, los Colour fueron víctimas de perjuicios por todos lados, despues de la ayuda que Mick Jagger (L.C. han tocado varias veces como teloneros de los Stones) les dio para conseguir los contratos discográficos que tanto se merecian, resultaron ser demasiado negros para las emisoras de radio blancas y demasiado blancos y metálicos para las emisoras negras. Cuando por fin consiguieron superar esta barrera, se tuvieron que enfrentar a una nueva: entre los extremos de MC Hammer (actualmente Hammer a secas) y Winger, había un abismo y ahí es donde Living Colour pretendía construir su música. Sin embargo, la cuestión racial no fue el único factor que representó un obstaculo.
"Vivid", su primer album, ha vendido ya dos millones de copias y aunque "Time's Up", que salió en el verano del '91, sólo ha vendido la mitad, los discos de los Colour suelen despegar despacio y además les cuesta muchísimo conseguir que lleguen.
Despues de "Vivid", el grupo estuvo de gira dos años y medio y no parecen abandonarla ahora despues de "Time's Up" y menos aún con el reciente lanzamiento de su primer maxi llamado "Biscuits" que incluye seis temas flamantes.

UNO EN UN MILLON

Living Colour no es un grupo que se amedrente ante ningún reto y lo que tiene que decir es tan importante como con la música que lo dicen. No sólo en los discos, donde han explotado temas tan candentes como la política sexual desde el punto de vista de la mujer en la era del SIDA, sino también en público, donde han tenido un enfrentamiento muy sonoro con "Axl Rose" por el racismo de su torna "One in a milion". Colour ha sido siempre un grupo con causa y espero que lo siga siendo.
Sería una lástima que Living Colour abandonase, su defensa de ciertas cuestiones, pero no dudo que lo hagan. Como grupo a luchado demasiado para poder destruir las barreras culturales de la "MTV", y además, existen las posibilidades de que los problemas y enfrentamientos vuelvan a suceder.
Living Colour está creando su propia imágen, con un marco músical mucho más amplio de lo que podríamos haber imaginado hace 10 años. A veces las cosas les han resultado difíciles, pero siempre son imprevisibles. "Time's Up" no era una repetición de "Vivid" y dudo que su próximo album tenga algo que ver con los anteriores.

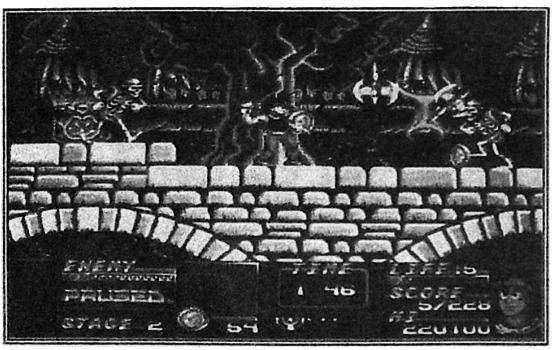
DISCOGRAFIA

PLAY THE WORLD!

ANTICIPOS - NOVEDADES
CHISMES - NOTICIAS

TMNT: ¿QUE PASO?

En un momento hubo mucha pizza (peperoni incluido), rap, armas orientales, y verde, mucho verde. Hasta una periodista de nombre April se habia enganchado a la onda. Y si cuatro tortugas no alcanzaban, nos habian vendido una rata que hablaba y todo. A partir de ahi, vinieron muñequitos, dibujos animados, libros, historietas, canciones (recuerden a Vanilla Ice) y un montón de cosillas más. Ahora la pregunta es la que sigue: ¿Qué pasó con todo eso?. ¿Se acabo el poder del Oz?. ¿Habrá subido el precio de la pizza?. ¿Schroeder se jubiló?. Se aceptan sugerencias.



¿SE TERMINATOR?

Que suceden cosas raras en este mundo nuestro no es de extrañar y en el mundo del software menos que menos. Es por todos conocido el juego "Terminator 2: Judgment day" versionado para PC, Amiga y otras tantas consolillas que pululan por allí. Bueno, la gente de Virgin está trabajando en la versión para Megadrive de "Terminator", aquella en donde Arnie intentaba matar a Sarah Connors. "Nostalgia?.

RISKY WOODS

"Risky Woods", ese juego tan bonito realizado por Dinamic parece ser que será el primer juego español versionado para Sega Megadrive. El problema es saber cuando saldrá a la venta ya que Dinamic parece estar desaparecida del mapa. De hecho ya hace varios meses que no dan señales de vida. ¿Qué pasó con el líder?.

PC - XT -AT -IMPRESORAS
DISCOS RIGIDOS 40 - 80 - 120 - 240 -330 Mb
MONITORES VGA, SUPER VGA
IMP.LASER JET III - III P Y DESKJET 500
SOFTWARE ORIGINAL D.O.S
REDES NOVELL 5 - 10 Y 50 USUARIOS

ENVIOS AL INTERIOR

PLOTTER S.A.

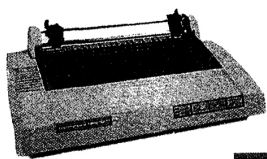
LIDER EN COMPUTACION

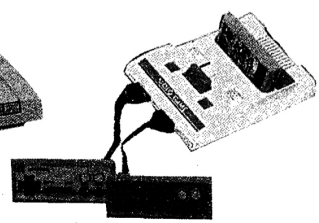
IMPORTADOR DIRECTO
FACTURA - DESPACHO - GARANTIA
ARGENTINA - BRASIL - EE.UU. - PANAMA - ESPAÑA
VENTAS AL GREMIO SOLAMENTE-CONSULTE NUESTRAS OFERTAS SEMANALES
AV. DEL TRABAJO 6166 - CAP. TEL/FAX 684-1503/1603/2016 /2066 - 687-2087/0256

REAL TIME

AUDIO - VIDEO COMPUTACION

JVC - Panasonic - SANYO - AIWA - GENIUS - BIT GAME
EVEREX - KENWOOD - SHARP - CASIO - COMMODORE





ACCESORIOS E INSUMOS PARA TODAS LAS COMPUTADORAS

PLANES DE FINANCIACION - TODAS LAS TARJETAS

VISA · MasterCard · Diners Club International · CARTA FRANCA · AMERICAN EXPRESS · CABAL · BANELCO · CREDENCIAL

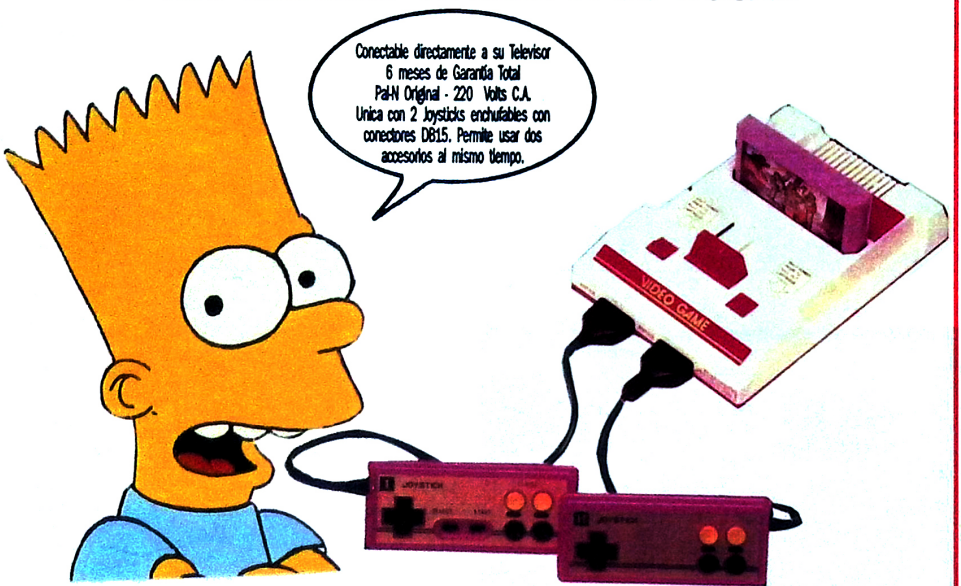
AV. SANTA FE 2450 LOCALES 38, 86 Y 93 CAPITAL FEDERAL
TEL. 821-9438 / 826-6257 FAX/TEL. 83-1391
LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA TEL 245-6549

CONSOLA COMPATIBLE

BITGAME®

FAMILY VIDEO GAME SYSTEM

EL NUEVO SISTEMA QUE LE PERMITE LLEVAR UNA MAQUINA DE VIDEO JUEGOS PROFESIONAL Y LOS MEJORES TITULOS A SU HOGAR



ADEMAS: Joysticks profesionales de todo tipo. Ametralladoras - Control para simulador de vuelo o carreras de autos - Control remoto para jugar a distancia.

TODOS LOS TITULOS EN CARTRIDGES QUE SON EXITO EN EE.UU., EUROPA Y ORIENTE A SU ALCANCE EN NUESTRO PAIS.

FABRICA Y DISTRIBUYE

BIT ARGENTINA

MAIPU 566 7° PISO 'G' TEL. 322-2875 326-4325 FAX 322-3300 641-1852